Rok II. Warszawa, dnia (3) 15 Marca 1899 r. № 9 i 10.

TYGODNIK SZACHOWY.

PRENUMERATA (*abonnement*) wraz z przesyłką wynosi:

Za rok (*par an*)	Rb 4 —	frc. 11 —	Gld. 5, 50	Mk 9 —
„ 1/2 „	„ 2 —	„ 5, 50	„ 2, 75	„ 4, 50
„ 1/4 „	„ 1 —	„ 2, 75	„ 1. 40	„ 2, 25

Adres Redakcji: **Zmieniony.** **Warszawa, Nowy-Świat 16.**

OD REDAKCJI: **Tygodnik Szachowy** w półroczu wychodzić będzie na tych samych jak dotąd warunkach. Osoby, odbierające **Tygodnik Szachowy** za pośrednictwem poczty, prosimy o wczesne nadsyłanie prenumeraty dla uniknięcia przerwy w odbiorze i **wprost** do Redakcji, ulica **Nowy-Świat 16**; wszelkie bowiem pośrednictwa narażają na opóźnienie i pomyłki w przesyłce Pisma.

OBJAŚNIENIE ZNAKÓW NASZYCH.

Djagram.

8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Białe (**B**) Czarne (**Cz**)

—K — Król — K—

—D—Dama (Hetman)—D—

—W — Wieża — W—

—S — Skoczek — S—

—L--Laufer (Giermek)--L—

—P — Pieszek (pion) — P—

— pole —

× — bicie

0—0 — krótka roszada

0—0—0 — długa roszada

! — dobre lub mocne posunięcie

? — złe, słabe posunięcie

† — szach królowi.

Nieco z historji szachów.

O początkach gry szachowej nie ma nic pewnego. Rozmaite gry tablicowe były znane starożytnym, lecz reguły ich do nas nie doszły: są takie, które figurują na pomnikach egipskich; podobne tym również *ludus latrunculorum* lub *ludus calculorum* u Rzymian. W średnich wiekach, kiedy język łaciński stał się piśmiennym ogólnie, autorzy co pisali o szachach oznaczali je pod nazwiskiem *ludus patruncolorum*; lecz to porównanie ścisłem nie było. Wzmiankują o legendzie, podług której Palamide wynalazł grę podczas oblężenia Troi, ztąd miano *Palamide* dawano graczom niektórym, jak naprzykład szachistom w Café de la Régence w Paryżu.

Prawdopodobna nazwa *szachy* pochodzi od perskiego *sha*, czyli król. Orzeczenie *szach mat*, znaczy po persku —król umarł.

Gra szachowa przypomina sobą organizację armii indyjskiej, która aż do nowożytnych czasów składała się ze słoni, kawalerji, wozów i piechoty.

Podług zdania wszystkich uczonych nowożytnych i de Fréze'a pomiędzy innymi, który badał i ściśle traktował tę kwestję, zaszczyt wynalezienia gry szachowej przypada jednemu braminowi indyjskiemu, imieniem *Sissa* lub Sisla, który żył na początku V-go wieku. Opowiadają, że do tego wynalazku natchnęła go podobna myśl, jak i Ezopa, co pisywał bajki w tym celu, ażeby w umysłach wielkich zaszczepić ideę dokładności, sprawiedliwości.

Pomimo wszelkiego szacunku należnego Sissie, wątpimy, ażeby który mat zmiękczył obyczaje jakiego króla, a co do nas, gdybyśmy zamierzali prosić o łaskę jakiego księcia, to byśmy starannie unikali zwracać się ku niemu w tym momencie, w którym by był zmuszony uznać się za zwyciężonego na szachownicy.

Jakkolwiek bądź, istniał w Indjach, za czasów bramina Sissa, król imieniem *Sirham*, który tak był zachwycony przyjemną rozrywką, jaką dostarczyła mu gra nowa, że postanowił wynagrodzić jej autora. Książęta, w ogóle nagradzają lepiej tych co ich bawią, niż tych, co im służą. Skromny Sissa zażądał, aby w nagrodę dano mu ilość zboża, którą by otrzymano, kładąc jedno ziarnko na pierwszej kratce szachownicy, dwa ziarnka na drugiej, cztery na trzeciej, 8 na czwartej i t. d. zawsze podwajając, aż do 64 kratki.

Król, który nie był wielkim matematykiem, przystał na to z całego serca; lecz miał on skarbnika co potrafił rachować. Skarbnik dowiódł swemu panu, że, aby zadość uczynić żądaniu, potrzeba aby królestwo Sirhama posiadało 26384 wsi, mające każda 1080 śpichlerzy, a w każdym z nich 174762 miar zboża i w każdej miarze 32768 ziarn.

Samo przez się, że Sissa, żądając zawiele, nic nie otrzymał; lecz był to filozof.

Ostatecznie, jeżeli początek gry samej nie jest dokładny, za to nazwa jaką jej dano, jest o wiele dokładniejszą: w sanskryckim i perskim słowo *schach* znaczy króla; otóż gra ta jest grą królów, gdyż król jest w niej bo-

haterem lub ofiarą. Sissa, znając obyczaje wschodnich dworów i wartość przeciętną książąt, przeznaczył tej figurze odpowiedni zakres działania, z małą inicjatywą, chodząc krok za krokiem, nie użalając się jednak na brak wielkości i majestatu w otoczeniu.

Odwrotnie zaś, wszyscy ci co go otaczają, od małego do największego, dają się zabijać z odwagą i poświęceniem bez granic.

Ażeby zrozumieć i wytłomaczyć to poświęcenie, powiedzmy, że król gry nie zna. . . . przesądów: że ostatni sługa jego armji, pion po francuzku, *pedone* po włosku, *chłop* po niemiecku i po polsku, człowiek po angielsku, przerzyna się przez pole nieprzyjaciela i natychmiast dobry książe robi go generałem, hetmanem!

Kto służy dobrze swemu krajowi, niepotrzebuje protoplastów.

Najprzedniejszą figurą po królu w szachach jest ta, którą najniewłaściwiej nazwano królową. Szczególna królowa w rzeczy samej, co za jednym krokiem przebiega całą szachownicę, pole walki we wszystkich kierunkach, rzucając się na skoczków, piechotę, zabierając sama więcej ofiar, niż wszystkie inne razem!

Więc to nie królowa, to nie kobieta; ta myśl podobnej panny nigdy nie przeszła przez mózg dobrego Indjanina. Początkowa figura, jak to widać u Roman de la Rase, nazywała się *fierge*, ferce lub fierce, po łacinie *fercia*, od indyjskiego phars lub ferz, co znaczy generał--dowódca. Teraz nie będzie się nam wydawał dziwnym ten zapał wojowniczy.

Ale baczność: gdyż jeżeli ona zginie, to król jest wystawiony na wielkie niebezpieczeństwo. Jednak widać czasem, jak się dobrowolnie poświęca, ginie *ferocior morte*, podług pięknego wyrażenia Horacjusza, ażeby zaprzepaścić swych potężnych nieprzyjaciół i zapewnić zwycięztwo swemu królowi!

Obok króla i królowej mieszczą się dwie figury, równej wartości i formy, które Francuzi nazywają *fou*, u nas *giermkiem* czyli laufrem. Prawda, że są oni przy boku wielkich i mają ruchy ukośne, lecz czyż przez to należałoby wszystkich dworaków i wszystkich tych, co nie chodzą prosto, nie wyłączając kobiet, wysłać do domu obłąkanych! Hiszpanie zowią ich *alferer* (adjutant), Anglicy *bishop*, bez wątpienia chyba dla uczczenia pamięci dobrych starych czasów, gdy prałaci bili się dobrze.

Dwie figury, które z koleì zajmują miejsce po laufrach, po polsku i niemiecku zowią się skoczki, w innych zaś językach—kawalerzystami. Doskonałe określenie, gdyż skaczą one po nad walczącymi, żeby obalić nieprzyjaciela, lub zająć stosowne miejsce. Ta potęga działania, czyni ich strasznymi w ataku i lekkimi w odwrocie.

Na dwóch krańcach tej linji walki, złożonej z wysokich baronów, znajdują się dwie ciężkie, masywne sztuki, które zwą się wieżami.

Wieże te, w indyjskich grach, umieszczone są na słoniach, które się zowią po indyjsku *rokh*. Wieże, czyli słonie, jak przystoi na takie grube sztuki, toczą się prosto po linjach prostopadłych. Podczas bitwy, trzymają się one zwykle na tylnej straży, lecz kiedy pole bitwy jest nieco oczyszczo-

ne, czynią straszne spustoszenia; a gdy ujrzycie je zdublowane, będziecie mogli być świadkami bardzo ważnego zdarzenia. Jestto szarża kirasjerów pod Waterloo, tylko nie z takim smutnym końcem.

Oto są przedniejsi wojownicy; potem następują ludzie gminni i stosownie do roli działania, jak przystoi chłopom, umieszczono ich w pierwszej linji. Bohaterskie piony, ileż was pada przy pierwszem spotkaniu! Jednak bądźmy sprawiedliwi, wszyscy wielcy panowie, od króla aż do wieży, bronią ich w potrzebie, ba, nawet widziano nieraz to, czego historja nie daje przykładu: królowe poświęcające swe życie w obronie jednego z nich. Czasami jest się świadkiem pięknego widowiska, gdy król w asystencji dwóch lub trzech pionów, jedynych resztek żyjącej armji, otrzymuje zwycięztwo.

Figury te poruszają się na szachownicy, złożonej z 64 kratek, czyli pól i na tym to terenie spotykają się obie armje nieprzyjacielskie, w strojach odmiennego koloru, lecz złożone z takiejże liczby przeciwników równej siły i rozmieszczonych w temże porządku: królowa przy boku króla, na kratce swego koloru; potem następują po prawej i lewej stronie tej grupy głównej, giermki (Laufry), dalej kawalerzyści i nakoniec wieżę.

Teraz zaczyna się partja; głównym celem do którego dążą obie strony, jest—mat--jednego z dwóch króli. Król dostaje mata, kiedy jest wzięty w kratce, którą zajmuje, przez figurę przeciwnika, tak że nie może się ani zasłonić, ani się skryć na żadne z pól go otaczających. W tym wypadku, partja jest wygrana. Remis, kiedy król znajduje się w szczególnej pozycji, że nie może opuścić swej kratki, nie narażając się na szach i kiedy żadna inna figura niema ruchu, wtedy powiadają, że król jest w pacie.

Jest to jedyna ucieczka, jakiej gracz używa podczas swej agonji, korzystając z niebaczności swego przeciwnika; piękny pat jest uciechą dla galerji i ochrania honor partji źle prowadzonej.

Gambit Polski

(*ciąg dalszy.*)

Natomiast po 11) . .. Sd7! nastąpi 12) Dc6×, Se5, 13) Dd5!, Wd8, 14) Dd4×, Sf3†, 15) Kd1 i t. d. Wątpliwej wartości jest Korczyńskiego 11) . . . Lb4 ! ? z powodu 12) Wd1 (może 12) Lg2, Lc3†, 13) bc, Dc3†, 14) Ke2, Dc2†, 15) Ke3?, Dd3†, 16) Kf4 i t. d.) Lc3†, 13) bc, Dc3†, 14) Ke2 (14 Wd2? Wd8!) Df3† i w każdym razie remis. Gdyby zaś po roszadzie nastąpiło 11) Wd1, to 11) . . . Db4, 12) Da8×, Sd7 (12) . . . Db2×! 13) Sce2? Db6 i t. d. lub 13) Sa4, Da4†) 13) Dc6×, Se5 14) Db5 (jeszcze lepiej może 14) Da4). Sf3†, 15) Ke2, Sd4†, 16) Wd4×, Dd4×, 17) Lg2, e3, 18) Wd1, Dg4†, 19) Kf1, Lc2×, 20) f3†. Również do niczego nie prowadzi 10) . . . Db4 bo 11) Dc8†. Ke7, 12) Dc7†, Sd7 13) Wd1, Wad8, 14 Dc6×, Db2×, 15) Wd7†, Wd7×, 16) Dc5† i wygr.] 11) Lf1-e2!, e3×f2†, [Gdyby 11) . . . Rg8, to 12) Rg1, f5, 13) fe, De3†, 14) Sf2, We8, 15) Kh1† lub też 12) Sd7 13) Wad1, Db4, 14) Db4×, Lb4×,

15) Wd7× wreszcie 12) . . . Dd7, 13) Da8×, Sa6 14) Wad1, Dc7, 15) Sd5, Dd6 (cd, 16) Dd5×, Sb4, 17) Dd7) 16) Db7 i wygr. W ostatnim warjancie może także nastąpić 13)... Lc2×! 14) Lf3, Wc8, 15) Kh1, Sa6, 16) Lc6×, Dc6×, 17) Dc6×, Wc6, 18) Wc1† albo 13) . . . ef†, 14) Sf2×, Lf2×, 15) Kf2, Dd4†, 16) Kg2 i wygr. Tak samo 11)Dd2†, 12) Kf1, Rg8 (jeżeli f lub h—5, to 13) Wad1, D?, 14) Dc8× i wygr.) 13) Wad1, Dc2×, 14) Da8×†] 12) Ke1—f1. 0—0 [Może także nastąpić 12) . . . De3 (grożąc Dh3†) 13) Dc8†, Ke7, 14) Dc7†, Sd7, 15) Sf4, Wc8; 16) Sd5†, cd, 17) Sd5†, Ke8, 18) Dc8†, Wc8×. 19) Le3×, Le3× i wygr. natomiast jeśli 13) Kg2, Rg8, 14) Da8×, Sd7, 15) Dc6×, Se5, 16) Dd5, Ld4, 17) Ld3! (17) Db3?,Le4× 18) Se4×, De2× i wygr.) Ld3× (Sd3×, 18) cd, Ld3×, 19) Df3×) 18) cd, Sd3×, 19) De4, We8, 20) De3×, We4×, 21) Sf2×!†] 13) Db7×a8, f6—f5 [Jeżeli 13)... De3, to 14) Kg2, Lc2×, 15) Whf1 i wygr. lub 13) . . . Lc2×, 14) Kg2, Le4, 15) Se4× i t. d.] 14) Wa1—d1! [Gorszem jest Korczyńskiego 14) Sd1, fg (lub 14) ... Sd7, 15) Dc6, Se5, 16) Dg2 i wygr.) 15) c3, Dd5, (po De4† to samo) 16) Sf2×, Sd7, 17) Db7, Se5†] Dd4—e3; 15) Wd1—d3, De3—c1†; 16) Kf1—g2, Dc1×, c2 [16) ... Db2, to 17) Wb1) 17) Wh1-d1, f5×g4; 18) Sh3×f2 [lepiej może było 18) Wd8, gh†, 19) Kf1], Lg6×d3; 19) Sf2×d3, Wf8—e8; 20) Kg2—f1! i wygrywa.

Emanuel Lasker.

W d. 17 lutego w kółku szachowem moskiewskiem, Lasker grał jednocześnie 39 partji, z których 26 wygrał, dwie przegrał (do Ruttenberga i Elizarowa), remis uczynił 8 (z ks. Urusowem, Wojewódzkim, Gonczarowem, Diehlem, Klempernem, Altschulerem, Krumynem i Herpenbergem), dwie zaś pozostały niezakończonemi z powodu zbyt późnej pory, gdyż gra zaciągnęła się do g.2½ w nocy. Tego wieczoru zwłaszcza, gra mistrza była nadzwyczaj piękną i silną.

18 lutego, w tym samym kółku, odbyła się ostatnia, podług zawczasu wyznaczonego programu, partja konsultacyjna przeciw Laskerowi. W d. 16 lutego grali konsultacyjnie przeciw mistrzowi pp. Henika, Sokołowski i Scholtz, gracze należący w klubie do kategorji drugiej i pomimo tego, nadzwyczaj im się poszczęściło, gdyż, wobec zdumionej publiczności, zakończyli ją dość stosunkowo prędko, albowiem w 19 posunięciu wygrali partję, co tłomaczy się wyjątkowo wielkim zmęczeniem Laskera, który niezauważył w jednym z posunięć grożącego mu mata. Lasker oznajmił, że nigdy jeszcze tak prędko żadnej partji nie przegrał. Partję tę podajemy poniżej.

W d. 20 lutego odbyć się miała walka pomiędzy Laskerem i najsilniejszym graczem klubu moskiewskiego, A. W. Sołowcewem, lecz z przyczyny słabości tego ostatniego, graną nie była, zamiast zaś jej, odbyła się partja konsultacyjna pp. Bojarkowa, Bobrowa i Diehla.

W d. 22 lutego Lasker wyjechał z Moskwy do Berlina, zawadziwszy po drodze o Warszawę, o czem w spominaliśmy w poprzednim numerze „Tygodnika".

Fakt godzien zaznaczenia: w czasie bytności Laskera w Moskwie, klub szachowy powiększył się o trzydziestu nowych członków!

PARTJE.

Partja Hiszpańska

Jedna z 26 granych jednocześnie w dniu 8 Lutego r. b. w klubie lekarskim w Moskwie.

Książe Urusow **Em. Lasker**

	Białe	Czarne
1)	**e2--e4**	**e7--e5**
2)	**Sgl—f3**	**Sb8—c6**
3)	**Lfl—b5**	a7—a6
4)	Lb5—a4	Sg8—f6
5)	0—0	Sf6×e4
6)	Wf1—el	Se4—c5
7)	La4×c6	d7×c6
8)	Sf3×e5	Lf8—e7
9)	d2—d4	Sc5—e6
10)	Dd1--g4	0—0

stracone tempo

11)	Lc1—h6	. . .
11)	. . . . .	Le7—f6
12)	Lh6—e3	c6—c5

Białe tracą forsownie piona i psują sobie pozycję zarazem.

13)	Dg4—g3	c5×d4
14)	Le3—d2	b7—b6

Na bardzo daleką metę obmyślone posunięcie.

15)	Sb1—a3	Lc8—b7
16)	Wal—d1	Dd8--d5

Umyślnie dla wywołanła następnego posunięcia białych, chcąc utrzymać piona d4.

17)	c2—c4	Dd5—d6
18)	b2—b4	c7—c5
19)	Sa3—c2	Wa8--e8
20)	a2—a3	d4—d3!

Teraz okazuje się dopiero do czego pieszek d4 był potrzebny!

21)	Se5×d3	We8—d8
22)	Sd3—e5	Wf8—e8
23)	f2--f4	Dd6×e2!!
24)	Wdl×d2	Wd8×d2
25)	Sc2—e3	Se6×f4!
26)	Se5×f7	We8×e3
27)	Sf7—h6†	Kg8—f8
28)	Wel×e3	Wd2×g2†
29)	Kg1—f1	Wg2×g3
30)	h2×g3	Sf4—g2
31)	We3—e6	Lf6--d4
32)	We6×b6	Sg2--e3†
33)	Kf1—e2	Lb7—g2
34)	Wb6—b8†	Kf8—e7
35)	Sh6—g8†	Ke7—f7
36)	Ke2—f2	Lg2--c6
37)	Kf2—e2	Se3×c4
38)	b4×c5	Ld4×c5
39)	Wb8—c8	Sc4—e5
40)	a3—a4	Lc5—f8
41)	Ke2—e3	Kf7×g8
42)	Ke3—d4	Lc6—d7
43)	Wc8—a8	Se5—c6†
44)	Kd4—c3	a6—a5
45)	Kc3—b3	Ld7—e6†
46)	Kb2—c3	Kg8—f7

Białe się poddały.

Partja Sycylijska

grana w d. 16 Lutego r. b. w Moskwie.

Sokołowski, Henika i Scholtz (konsultac) **E. Lasker**

	Białe	Czarne
1)	e2—e4	c7—c5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	d2—d4	c5×d4
4)	Sf3×d4	e7—e5
5)	Sd4×c6	b7×c6
6)	Lf1—c4	Sg8—f6
7)	Dd1—e2	Dd8—c7
8)	Sb1—c3	Wa8—b8
9)	0—0	Lf8—e7

10)	b2—b3	0—0
11)	Lc1—b2	Le7—c5
12)	Sc3—a4	Lc5—b6
13)	Sa4×b6	a7×b6
14)	a2—a4	d7—d6
15)	h2—h3	Wf8—e8
16)	Wa1—d1	Sf6×e4?
17)	De2×e4	d6—d5
18)	Lc4×d5	c6×d5
19)	De4×d5	Dc7×c2?
20)	Dd5×e5!	poddały się.

Białe w 20 posunięciu grożą matem na g7, lub De5×e8 i jeżeli czarne idą We8×e5, to Wd1—d8† w następnem posunięciu mat. Widocznem jest, że 16 posunięcie czarnych—jest grubym błędem przez przeoczenie, skutkiem czego conajmniej tracą pieszka.

Gambit Hampe--Allgaier

grany korespondencyjnie.

P. Arnold — **G. Orłów i S. Jakowski.**

Petersburg. — Piotrków.

	Białe	Czarne
1)	**e2—e4**	**e7—e5**
2)	**Sb1—c3**	**Sb8—c6**
3)	**f2—f4**	**e5×f4**
4)	**Sg1—f3**	**g7—g5**
5)	**h2—h4**	**g5—g4**
6)	**Sf3—g5**	**h7—h6**
7)	**Sg5×f7**	Ke8×f7
8)	d2—d4	d7—d6
9)	Lf1—c4†	Kf7—g6
10)	Lf1×f4	Lf8—g7
11)	e4—e5	Sg8—e7
12)	e5—e6	Sc6—b4
13)	Lc4—d3†	Sb4×d3
14)	Dd1×d3†	Se7—f5
15)	h4—h5†	Kg6—f6
16)	0—0	Lc8×e6
17)	Wa1—e1	Wh8—f8
18)	Lf4—g3	Dd8—c8
19)	Sc3—d5†	Kf6—f7
20)	We1×e6	Dc8×e6
21)	Sd5×c7	De6—d7
22)	Dd3—c4†	Kf7—e7
23)	Dc4—e2†	Ke7—f7
24)	De2—c4†	d6—d5
25)	Sc7×d5	Wf8—c8
26)	Sd5—c7†	Kf7—e7
27)	Dc4—b4†	Ke7—d8
28)	Wf1×f5	Dd7×d4†
29)	Db4×d4†	Lg7×d4†
30)	Kg1—h2	Wc8×c7
31)	Wf5—f8†	Kd8—e7
32)	Wf8×a8	Wc7×c2
33)	Wa8—g8.	Remis.

P. S. Hampe-Allgaier jest ulubionym debiutem p. Arnolda, który na międzynarodowym turnieju korespondencyjnym dostał nagrodę.

Partja Hiszpańska

grana 10 Lutego, jedna z pomiędzy sześciu partji granych na pamięć, (nie patrząc na szachownicę).

Em. Lasker — **Diehl**

	Białe	Czarne.
1)	**e2—e4**	**e7—e5**
2)	**Sg1—f3**	**Sb8—c6**
3)	**Lf1—b5**	a7—a6
4)	Lb5—a4	Sg8—f6
5)	0—0	Sf6×e4
6)	d2—d4	e5×d4?
7)	Wf1—e1	d7—d5
8)	Sf3×d4	Lf8—c5
9)	Sd4×c6	Lc5×f2†
10)	Kg1—h1	Dd8—h4
11)	We1×e4†	Dh4×e4
12)	Sb1—c3	De4—e1†
13)	Dd1×e1†	Lf2×e1
14)	Sc3×d5	b7—b5
15)	La4—b3	0—0
16)	Sd5×c7	Le8—b7
17)	Sc6—e7†	Kg8—h8
18)	Sc7×a8	Wf8×a8

Chcąc aby białe biły Lb3×f7, to

wtedy czarne odzyskiwały figurę przez Wa8—f8.

19)	Se7—f5	Lb7—e4
20)	Sf5—d6	Le4—g6
21)	Lc1—e3	Le1—b4
22)	Sd6×f7†	poddały się.

Partja Pieszków Damy

grana w Kółku Szachowem w Moskwie (przy Tow. Lekarskiem) dnia 20 Lutego roku bieżącego.

pp. **Bojarkow**) konsul-
Bobrow) tacyj- **Em. Lasker**
Diehl) nie.

	Białe	Czarne
1)	**d2—d4**	**d7—d5**
2)	**c2-c4**	**e7—e5**
3)	d4×e5	d5—d4
4)	a2—a3	c7—c5
5)	e2—e3	Sb8—c6
6)	Sg1—f3	Lc8—g4
7)	Lf1 e2	Lg4×f3
8)	Le2×f3	Sc6×e5
9)	Lf3×b7	Wa8—b8
10)	Dd1—a4†.	

Lepszem byłoby dla białych grać 10) Lb6—d5, Sg8--f6; 11) e3×d4, c5×d4; 12) Dd1×d4, pozostając z dwoma więcej pieszkami i dobrą pozycją.

10)	. . . .	Dd8—d7
11)	Da4×d7	Ke8×d7
12)	Lb7—d5	Sg8—f6
13)	0—0	Sf6×d5
14)	c4×d5	d4×e3
15)	f2×e3	Lf8—d6
16)	b2—b4	f7—f6
17)	Sbl—c3	Wb8—b7
18)	b4—b5	Wh8—e8
19)	e3—e4	Se5—d3
20)	Wa1—b1	c5—c4
21)	g2—g3	Ld6—c5†
22)	Kg1—g2	Lc5—d4
23)	Sc3—e2	We8×e4
24)	Se2—f4	Kd7—d6
25)	Sf4×d3	c4×d3
26)	Wf1—d1	We4—e2†
27)	Kg2—h3	Kd6×d5
28)	Wd1×d3	Kd5—c4
29)	Wd3—b3	Ld4—c3
30)	b5—b6	a7×b6
31)	Wb3×b6	Wb7×b6
32)	Wb1×b6	g7—g5

Czarne grożą h7—h5 g5—g4† i We2×h2 przez co białe zmuszone są pójść Kg4 z celem poświęcenia Laufra c1 za dwa pieszki.

33)	Kh3—g4	We2×h2
34)	Lc1×g5	f6×g5
35)	Kg4×g5	Wh2—a2
36)	Kg5—h6	Wa2—h2†

Czarne zmuszone są utrzymać pieszka h7 z powodu, iż bez niego wygrana nie byłaby możebną.

37)	Kh6 - g5	Le3—d4
38)	Wb6—b7	Kc4—d5
39)	a3—a4	Kd5—e6
40)	a4—a5	Ld4—e3†
41)	Kg5—g4	Ke6—f6
42)	Wb7—c7.	

Lepszem byłoby a5—a6

42)	. . .	h7—h5†
43)	Kg4 -f3	Le8—g5
44)	a5—a6	Wh2—a2
45)	Wc7—c6†	Kf6—f5

Po kilku jeszcze posunięciach białe straciły pieszki a6 i g3 i poddały się.

Konkursy.

Konkurs zadaniowy

pisma „L'eco degli Scacchi"

(c. d. patrz № 3 i 4 „Tyg Szach").

W dalszym ciągu nadesłanych na konkurs zadań trzychodowych, „L'eco degli Scacchi" umieszcza nową ich serję, składającą się z 14 zadań, a mianowicie:

XV. (*Sara*) **b**: Kf4, Dh8, Sb7 i c7, Lb5, Pb2. **cz**: Kb6, Pa5.

XVII. (*Carneval*) **b**: Ke8, Dc1, Sb6 i d8, Le1, Pb4, d6, g2, h2 i h4. **cz**: Ke5, Wa5, i f2, Sh8, Lc8, Pa6, d4, e3, f6 i g4.

XVIII. (*Non multa, sed multum*) **b**: Kc2, Wg5, Sb3, Lh8, Pb5 i f2. **cz**: Kc4, Pb7.

XIV. (*Fiat jus*) **b**: Kb5; Dg5, Se1 i e3, La5, Pa4, e6, f2 i h4. **cz**: Kd4, Wa3, Sa1, d7, La7, Pa2, b3, e4, e6.

XX. (*Turpe est esse prigrum*) **b**: Kg5, Dg1, We6, Lb2, Pa2, b4, c5, f2, i f5. **cz**: Kd5, Wc8 i d8, Sh6, La6, Pc6, f7 i g6.

XXI. (*Habent sua fata problemata*) **b**: Kh3, Da4, Sc6, Lb7, Pg3, g4, i g6. **cz**: Kd5, Wd8, Lf8, Pb2, c2, c5, d6, e6 i g5.

XXII. (*Parenchima*) **b**: Ke7, Wa3 i f5, Sb4, Pa2, c6, e4, e6 i h2. **cz**: Kg4, Wb5, La6, Pc7, e5, h3 i h4.

XXIII. (*Fiat justicia*) **b**: Ka5, Da7, Wc1, Pa2, b6, e2, g4 i h2. **cz**: Kc4, Wg3, Sh8, Pb4, c6, e3, e5 i g5.

XXV. (*Delta*) **b**: Kh4, Dc1, Sd7, Lc8 i e5, Pg2 i h5. **cz**: Kd5, Pd4.

XXVI. (*Margoza*) **b**: Kb8, Dg3, Wb3 i c2, Sd6 i f4, Lb2, Pb5, e5, g2 i h2. **cz**: Kd4, Sa4, Lc3 i d3, Pc4, b6 i f2.

XXVII. (*Jon*) **b**: Kc6, Db4, Wf5, Sd4, Pb2, b3, c2 i g4. **cz**: Ke4. Dh4, Sb1 i h3, Lh1, Pf3 i f7.

XXVIII. (*Viosna* (?)) **b**: Ka1, De2, Wf3, Sd5 i f7, Pc3. **cz**: Ke4, Sc8, Lc6 i g5, Pa4, d7 i e3.

XXIX. (*Miosotis*) **b**: Kh4, De3, Wg1, Sd5 i g5, Lb7 i d2, Pa5, b4 i f6. **cz**: Kd6, Dc6, Wc8, Sa2 i a6, Lb8 i e8, Pd7 i f5.

XXVIII. (*Verdi*) **b**: Kh4, Da1, Sb1 i d6, Lc7 i h7, Pb6, c2. **cz**: Kd5, Wb8, Sb4 i e2, Lh8, Pc5, f2 i f6.

Rozwiązanie i krytyka zadań.

№ 69. (**Kiejdański**) 1) **Sf3-d4** z groźbą 2) e4×c3†; **a**) b1-a2, 2) e1×c3†; **b**) b1—c1, 2) e6—h6†;

№ 70. (**Kiejdański**) 1) **Dg1—f1** z groźbą 2) c2—d4†; **a**) e4×d5†, 2) f1×c4†; **b**) g7×f5†, 2) f1×f5†; **c**) b5--f4, 2) c2—b4†; **d**) c4—c5; 2) f1—e2†; **e**) b3×c2, 2) f1×c4†...

Pozycje obu powyższych zadań, mają kształt podobny do „A i M"; widocznie jednak autorowi więcej chodziło o prawidła estetyki, niż o symbolikę;—zbyt zaś trudno wrzystko razem pogodzić. *O. Jarosz.*

№ 71. (**Maychrzycki**) 1) **d2—d3** z groźbą c5—e4†; **a**) h4—f5 lub f6×e5, 2) d7—e6†; **b**) f6—g5, 2) d7×g7†; **d**) inaczej 2) jak w groźbie.

Zręczne połączenie kilku pięknych warjantów, sprawia nadzwyczaj przyjemne wrażenie. *O. Jarosz.*

Zadanie eleganckie, wybornie opracowane. *W. Dz.*

№ 72. (**O. Jarosz**) 1) **Wh2—h8**, g6--g5, 2) c2—h7.

Idea „mata indyjskiego", tylokrotnie w rozmaitych odmianach opracowywana, nie przestaje nigdy nęcić autorów.

№ 73. (**Elhkan**) 1) **Lc1—b2**, e5—d5, 2) h3—f5†; **a**) e5×e4, 2) h3—e6†; **b**) e5—f4, h3—f5†; **c**) c6—c5. 2) c3—c4†.

Zadanie zawiera dwa ładne warjanty, sprawia jednak słabe wrażenie,

gdyż nie ma żadnej idei. *O. Jarosz.*

№ 74. (**K. Grabowski**) 1) **Wb6—c6**, c7—b7, 2) c5—b6†!.

Pomysł nadzwyczaj efektowny; reszta jednak warjantów przylepiona: zupełnie zbyteczne są figury na d2, f3, f6, g4, g6, h6. Stanowisko Lh6 można tylko wytłomaczyć utworzeniem go z piona, gdyż nie mógł się wydostać z zamkniętego pola f8. Takiej nienaturalności strzegą się autorzy, którym zależy na estetyce.

Z powodu konkursu dwuchodówek

„*The Kentisch Mercury*"

Jeśli nieraz sędziowie, wyznający zasady jednej szkoły szachowej, wydają sprzeczne sądy co do przyznania zadaniom kolei nagród, to nic dziwnego, że u nas, gdzie prawidła nowszych szkół, czeskiej i niemieckiej, cieszą się poważaniem, często wywołuje zdziwienie rozsądzanie konkursów u amerykanów i anglików, którzy na polu sztuki zadaniowej, o wiele lat pozostali w tyle po za wymaganiami mody obecnej.

Na niedawno rozstrzygniętym konkursie dwucugówek „The Kentisch Mercury" sędziowie widocznie dołożyli wszelkich starań, aby rzecz rozstrzygnąć sumiennie; ułożoną została specjalna tabelka, podług której wartość zadania, pod rozmaitemi względami oznaczono ilością punktów; pomimo to, można by się niezgodzić co do kolei nagród.

Mianowicie wyżej należy postawić te zadania, które się odznaczają trudnością i zaletami artystycznemi.

A więc **I. nagr.** przypadła by, tak jak przysądzono, № 59 (Marakulin), tempowa pozycja nie zwyczajna, zyskanie tempa nie widoczne (trudność) i po G7×E6 następuje gra główna bez zarzutu (zaleta artystyczna).

II. nagr. № 77 (Pradignat): trudność autor osiągnął świetnym pierwszym cugiem, estetyczna zaś gra główna następuje po H8×C8.

Następne zadania mają wady wybitne; jedne z nich są zbyt łatwe, inne chociaż trudniejsze, to za to ordynarne.

Tak **III. nagr.** № 60 (Blake): autorowi estetyka jest obcą; jednak cały układ względnie lekki; rozwiązanie nie widoczne.

IV nagr. № 76 (Mackenzie) pierwszy cug zbyt widoczny; cztery maty czyste świadczą, że autorowi chodziło o piękno, lecz maty te nie są ściśle estetyczne: próżny widz, WD8, psuje wszystko.

V. nagr. № 78 (Fothergil), pierwszy cug niezły, ale cała rzecz dość pospolita i o zaletach artystycznych niema mowy.

VI. nagr. № 66 (Blake): pozycja skomplikowana, ale nic więcej, zadanie maszynowe.

do **VII-ej** nagrody, ani do żadnej, № 79 (Siedenschnur) wcale się nie kwalifikuje w obec tego, że głośny motyw 1) f8—g8, e6—e5. 2) f7—g5 używany był już wielokrotnie i to w zręczniejszej postaci.

№ 80, (Pradignat): nie możemy stawiać w jednej kategorji z powyższemi, gdyż przeznaczono mu specjalną nagrodę za niezwykle trudny cug pierwszy; jeśli jednak chodzi o porównanie, to zadanie to, postawilibyśmy najwyżej ze wszystkich powyższych, jako najtrudniejsze i najpiękniejsze.

Nie piszemy tych słów dla swojego „widzimisię", nie możemy ganić, jeśli kto sądzi według swoich zasad, lub jak w tym razie według ułożone-

go szematu. Piszemy dla tego, że u nas zdanie, pod względem krytyki zadaniowej, nie jest wyrobione i wielu z czytelników te zadania, które dostały nagrodę na obcych konkursach, ślepo uważa za arcydzieła i za wzory do naśladowania. Należy być ostrożnym w braniu wzorów z konkursów amerykańskich i angielskich, gdyż zarozumiałość dwóch tych narodów, nie pozwoliła im uznać wymagań sztuki zadaniowej, wyrobionych przez narody inne; dlatego jeśli się możemy spotkać z zacofaniem pod względem teorji zadaniowej, to właśnie na konkursach angielskich i amerykańskich. Auerola nagrody numerów 66 78, 79 nie powinna nas olśniewać, to nie są zadania, ale łatwo rozkręcalne maszyny bezmyślne; a że dostały wyższe nagrody, to już wina przyjętego sposobu sądzenia: sądzono podług ułożonego szematu—za cug pierwszy (poświęcenie, odstąpienie ...), za ilość warjantów, za piękno matów, i t. d. była wyznaczona osobna ilość punktów; tymczasem, w utworach dowcipu szachowego, takie szematyzowanie nie doprowadza do należytej oceny, i każdy z sędziów kierując się poczuciem i wrażeniem, przy wyrobionych zasadach, napewno rzecz całą osądził by inaczej.

Oswald Jarosz.

Wiadomości szachowe

Ryga. Turniej szachowy baltycki odbędzie się stanowczo w Rydze, podczas Świąt Wielkanocnych. Już od lat wielu szachiści baltyccy, pragnęli urządzić taką uroczystość; urzeczywistnienie zamiaru, wzięły na siebie wreszcie połączone stowarzyszenia szachowe. Opracowaniem szczegółowego programu zajmie się Ryski Klub Szachowy.

Turniej zimowy tegoż klubu ukończył się w d. 31 stycznia. W turnieju głównym uczestniczyło 6 szachistów, z których każdy z pozostałymi grał po 2 partje; ogółem rozegrano tedy 30 partji. Pierwszą nagrodę otrzymał Müller, który wygrał wszystkie partje, miał zatem 10 punktów, drugą R. Bething za $7^1/_2$ wygranych.

Do turnieju podrzędnego stanęło 11 graczy. Pierwszą nagrodę zdobył C. Rössler (9 wygranych), drugą E. Henne (8 wygr.), trzecią i czwartą podzielili się J. v. Witkowski i A. Weszel (każdy po 6 wygr.)

Nagrodę specjalną za najpiękniejszą partję otrzymał R. Behting (partja z H. v. Ehlertem—drukowana w № 172 „Rigasche Rundschau").

Petersburg. Powstało tu „Towarzystwo zwolenników gry w szachy", którego statuty uzyskały zatwierdzenie ministerjalne w październiku roku zeszłego. Założycielami towarzystwa są pp. R. Ruge, E. Heisler, W. Sommermeyer, W. Heintz, A. Bergman i C. Nissen. Zarząd składają pp. R. Ruge, prezydujący, H. Heisler vice-prezes, H. Kudlik, kasjer, A. Iwanow, sekretarz, Johannson, gospodarz. Stowarzyszeni zbierają się tymczasowo w restauracji Labbisa we wtorki i piątki od g. 8 wieczorem do godz. 2 w nocy. Ostatni ten szczegół podajemy z przyczyny wątpliwości, jakie słyszeliśmy, co do tego, czy klub szachowy warszawski—o ile uzyska zatwierdzenie—będzie mógł się lokować przy której z istniejących cukierni, restauracji lub kawiarni, co zmniejszyćby mogło wydatki na wynajęcie mieszkania.

Telegraf i szachy. Biura telegraficzne pobierają opłatę oddzielną za wyrazy albo litery, oddzielną za listy. Przesłanie posunięcia e2—e4 należałoby opłacić tak, jakby treść depeszy składała się z czterech wyrazów. Obmyślano różne sposoby zaradzenia tej niedogodności; jeden z takich sposobów podaje Edwin Anthony z Londynu w „American Chess Magazine". Jest to formalny słownik, pomieszczony na

dwóch stronnicach dużej ósemki. Dla każdego możliwego posunięcia, obmyślono wyraz osobny angielski, mający nie więcej niż 7 liter (zgodnie z przepisami telegraficznemi). Układ jest zastosowany do notacji zachodnio--europejskiej, angielskiej, przyjętej również w Stanach Zjednoczonych, francuzkiej, hiszpańskiej i włoskiej. Stronnica dzieli się na 9 wąziutkich łamów. W nagłówkach ośmiu łamów stoją nazwy figur (K-król, KB-Laufer królewski, K kt- Skoczek królewski i t. d.); w nagłówku 9 łamu są nazwy pól. Przypuśćmy tedy, że któraś figura pójdzie na 4-te pole Wieży królewskiej (na a4, jeśli to będą białe, na a5, jeśli czarne). Gdy posunięcie to zrobi Król, nazywa się ono *adept*; gdy Laufer królewski— zatelegrafujemy: *artful*; gdy dama *cigar* i t. p. Pieszki mają słownik oddzielny i to tak dla posunięć, jak dla bicia na prawo lub na lewo. Inne wyrazy niezbędne, są również zamieszczone. Ogółem słownik składa się z 848 wyrazów obmyślonych.

Kopenhaga. Jak donosi „Nationaltidende", pastor J. Jespersen ze Svendborgu, otrzymał niedawno 48-ą i 49-ą z rzędu nagrodę, a mianowicie trzecią nagrodę: na konkursie trzychodówek „The House'a (I-Blake, II-Heathcote) i na konkursie „Manchester Weekly Times" nagrodę pierwszą *ex aeque*. Rzeczywiście, podziwienia godna płodność!

Zawiadomienie.

Zadanie O. Jarosza № 49, z powodu iż sprostowanie jego podanem zostało zbyt późno, wykluczamy z konkursu.

Rozwiązanie: 1) e2—e4 f3×e4, 2) d3—e2.

Odpowiedzi Redakcji.

p. Dr. J. Bannetowi. Czekamy na pracę z niecierpliwością, partję umieścimy w następnym numerze „Tygodnika"

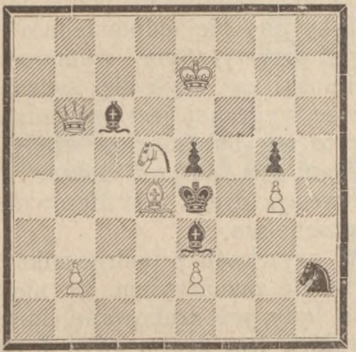
Dobre rozwiązania nadesłali pp.

	Nazwiska rozwiązujących	№ Zadań 69	70	71	72	73	74	Suma punktów	Poprzednia suma punktów	Razem	Wynik.
1	T. Arlitewicz	—	—	—	—	—	—	—	11	11	
2	T. Banachiewicz	—	—	—	—	—	—	—	53	53	
3	A. Elhkan	2	2	2	—	2	1	9	91½	100½	III
4	M. Friedman	2	2	—	2	2	1	9	84	93	
5	O. Jarosz	2	2	2	2	2	1	11	103½	114½	II
6	D. Kuratow	2	2	2	2	2	1	11	70	81	
7	Z. Mach	—	—	—	—	—	—	—	9	9	
8	J. Maychrzycki	—	—	—	—	—	—	—	2	2	
9	I. Popiel (z Turny)	2	2	—	2	2	1	9	84½	93½	
10	S. Rotenstein	—	—	—	—	—	—	—	10	10	
11	M. Seredyński	—	—	—	—	—	—	—	2	2	
12	J. Zwoliński	2	2	2	2	2	1	11	108	119	I
13	Stanisław Beno	—	—	—	—	—	—	—	3½	3½	
14	Julius Richter z Brünn	—	—	—	—	—	—	—	7	7	

ZAWIADOMIENIE. Począwszy od N-ru niniejszego, DZIAŁ ZADANIOWY prowadzony będzie pod kierunkiem p. **O. Jarosza.**

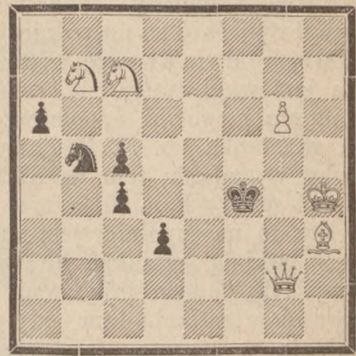
ZADANIA.

105. H. Kiejdański
oryginalne



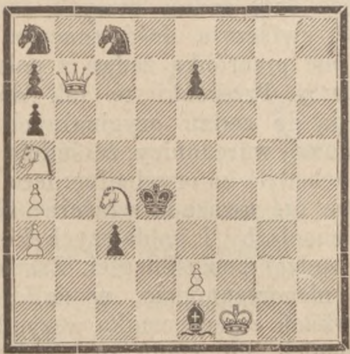
Mat za 3 posunięciem. (7 i 6—13)

106. H. F. L. Meyer w Sydenham



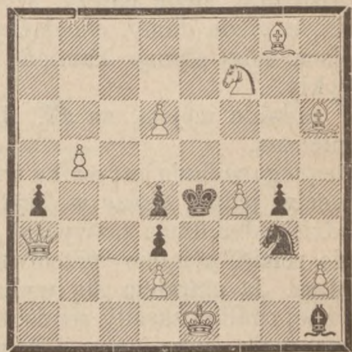
Mat za 3 posunięciem. (6 i 6—12)

107. C. E. Lindmark Brooklyn.
„American Chess Magazine”



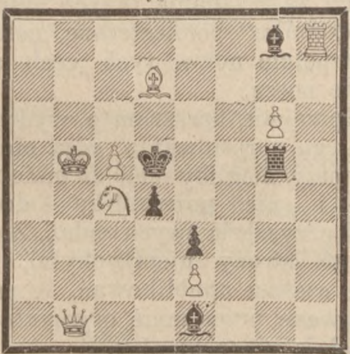
Mat za 3 posunięciem. (7 i 8—15)

108 Emil Pradignat.
„La Strategie”



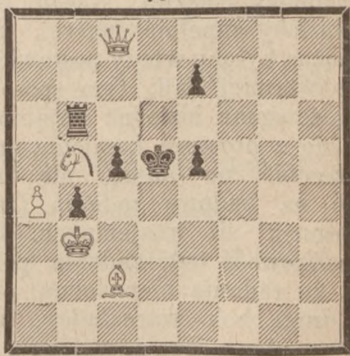
Mat za 3 posunięciem. (10 i 7—17)

109. A. Elhkan w Gatczynie.
oryginalne.



Mat za 2 posunięciem. (8 i 6—14)

110. Dr. Emil Palkoska z Pardubie
oryginalne.



Mat za 2 posunięciem. (5 i 6—11)

Sprostowanie. W zadaniu № 101 zamiat królowej czarnej, winna stać biała i zamiast króla czarnego na hl, powinien stać biały.

Referent działu zadaniowego *Oswald Jarosz.*

WARCABY.

Szanowny Redaktorze!

Pozwól Szanowny Redaktorze, abym mógł wyjaśnić za pośrednictwem pisma Twojego dwie kwestje, z których pierwsza jest wagi małej. W rozwiązaniu zadania mego, № 7, pomieszczoną była wzmianka p. N. Badjańskiego, jakoby w zadaniu tem, na a7, powinien stać prosty kamień, a nie dama. Uwaga ta najzupełniej jest nieracjonalna. Jstnieją wszakże prawidła „Ekonomji", które określają, że nie należy używać w zadaniu dam gdy proste kamienie wystarczą, lecz zasada powyższa, w przeprowadzeniu swem rzadko nader jest stosowaną i poznanie „estetyki" na tem polega, ażeby umieć rozróżnić, gdzie należy używać kamienia, a gdzie damy, chociażby na jej miejscu mógł stanąć kamień prosty, zwykły.

W zadaniu mojem, na a7, dama jest konieczną.

Jdeą tego zadania jest walka trzech *dam* przeciw jednej *damie* w tej pozycji, gdzie jedna dama zazwyczaj prowadzi do remis, pomimo przeciwnych trzech dam. Ja starałem się wykazać *wyjątek* z tej ogólnej zasady remisowej i nie winą moją (jako autora), że warcabnica tak jest małą, iż nie podobna było postawić damy na polu dalszem jak na a7. Toż samo zadanie, z tąż ideą, na warcabnicy polskiej, 100-tu polowej, wyszłoby zupełnie inaczej, gdyż damę można byłoby wtedy postawić nie na przedostatniej linji; tym sposobem *wyjątek*, że dama idzie na linję ostatnią, gdzie z prostego kamienia może się przerobić na damę, nie może wpłynąć na budowę zadania, zmienić stosunek sił wzajemnych. Druga wypadkowość tego zadania polega na tem, że zadania niepodobna obrócić na drugi bok warcabnicy, albowiem sama idea zadania, wymaga, ażeby kamień czarny stał bezwarunkowo na h2. Skutkiem tych głównych warunków, położenie zwykłego kamienia, na a7, zamiast damy, wpłynęłoby nader ujemnie, uczyniłoby zadanie zbyt łatwem.

Ja bym zadania nie podał do druku, gdyby ono nie odpowiadało prawdziwie artystycznym wymaganiom, p. Badjański zaś, myli się sądząc, iż *możliwość* wygranej jest już zadaniem. Gdyby to tak być mogło, wtedy nie byłoby ani gry, ani też zadań.

Kwestja druga jest nierównie dla mnie ważniejszą.

W urywkach z podręcznika mego wyraźnie zaznaczyłem, że niektóre zadania były już drukowane, inne zaś nie i takich jest sporo, gdyż w całym podręczniku zbierze ich się co najmniej część trzecia wszystkich zadań. W tej liczbie moich jest niewiele nowych, lecz dość dużo zadań nowych *innych* autorów, zwłaszcza dość znaczna ich liczba jest przeróbką zadań z polskiej warcabnicy. Przeróbki te tak dalece dobiegają do zadań oryginalnych ze 100 polowej warcabnicy, że śmiało mogłyby uchodzić za oryginalne: lecz kółko nasze nie uważa za właściwe ukrywania chociażby i najdalszych skorzystań z cudzej pomysłowości. Zaszło tu pewne nieporozumienie, w zaliczeniu w urywkach z podręcznika wszystkich zadań moich do rzędu oryginalnych. Tak nie jest, gdyż niektóre z nich bardzo już dawno, były jednakże drukowane w pismach rosyjskich i niemieckich, za to zadania innych autorów w „Tygodniku" pomieszczone, pomimo iż są zupełnie nowe, tych cech zaliczeń nie noszą.

Uprzejmie upraszam o wydrukowanie tego sprostowania, gdyż niektórzy autorzy mogliby mieć do mnie pretensje i nie pozwoliliby drukować na przyszłość swych zadań. Z drugiej zaś strony nieprzychylni, mogliby z czasem opublikować, że zadania nazwane przezemnie *oryginalnemi*, są zupełnie nieoryginalne.

Łączę wyrazy szacunku i t. d.

D. J. Sargin

Moskwa d. 8 Marca 1899 r.

od d. 8 Marca r. b. wychodzi

„Kolarz, Wioślarz i Łyżwiarz"

PISMO ILLUSTROWANE SPORTOWI POŚWIĘCONE.

Największe ze wszystkich pism polskich sportowych

Wychodzić będzie co tydzień.

Prenumerata wynosi:

W WARSZAWIE

Rocznie . . .	Rubli	4. —
Półrocznie . . .	„	2. —
Kwartalnie . .	„	1. —

za odnoszenie do domów, dopłaca się kwartalnie kop. 15.

ZAGRANICĄ

Rocznie	Rubli	6. —
Półrocznie . . .	„	3. —

Opłacający prenumeratę półroczną z góry, wprost w redakcji

w Warszawie, Nowy-Świat 16.

Kosztów przesyłki lub dostarczania do domów **nie ponoszą**.

Redaktor i Wydawca **W. Dzierzbicki**

Дозволено Цензурою. Варшава 6 18 Марта 1899 г.